
Deutsch Edition

DIESES PRODUKT IST COPYRIGHT

Psygnosis Ltd, South Harrington Building
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ
Tel: +44 - 51 - 709 5755

Über den Zauberer war nur wenig bekannt. Selbst über seinen Namen wurde viel spekuliert, denn er hatte seine wahre Identität stets wie seinen Augapfel gehütet, aus Furcht, seine Feinde könnten eine private Schwäche ausfindig und sich zunutze machen. Aber eines hielten alle für gewiß – der Zauberer war von einem gefährlichen und grausamen Wunsch besessen.

Alle anderen Zauberer des Königreichs waren einem der vier großen Götter treu ergeben, die diese Treue dadurch vergalten, daß sie über die vier Häuser des magischen Rades wachten. Alle anderen Zauberer weihten ihre Zaubereien demütig Grisslem, dem Herrn der Erde, oder Angrath, dem Drachenmeister, den man auch den Blutgott nennt; sie ehrten durch ihre magischen Kräfte Shaspuok, den Schatten der Nacht, oder Xtlaltic, den Herrn über das Chaos.
Die Zauberer erhielten ihre Kräfte von ihren göttlichen Schirmherren und dankten ihnen dies durch angemessene Opfergaben und Rituale. Die Götter wiederum zeigten ihre Gunst, indem sie ihren wohltuenden Einfluß über das ganze Königreich ausbreiteten, während die Zauberer sich ihrer hohen Stellung als Günstlinge der Götter erfreuten.
Nur der Namenlose Zauberer hielt eine solche Unterwürfigkeit für unter seiner Würde.

Ehe er sich vor einem dieser Götter der Magie erniedrigte, wählte er lieber das Los, seine Künste in den düsteren Schatten der Randbezirke des magischen Schleiers auszuüben.
So, wie jeder Krieger weiß, wie verhängnisvoll es sich auswirken kann, Gebräu aus Getreide und Trauben zu mischen, durch welche Versuchung des Schicksals er sich ein hirnzerreißendes Schädelbrummen zuziehen würde, genauso weiß jeder Zauberer, daß eine Verstrickung in die losen Fäden an den Rändern des magischen Schleiers hieße, sich an der Stabilität der Magie selbst zu schaffen zu machen. Der Eine Namenlose jedoch schlug Ratschläge zu diesem Gegenstand in den Wind. Er braute aus unvereinbaren Ingredienzen einen ätherischen Zaubertrank zusammen und erzeugte damit ein abartiges magisches System von explosiver Stärke.

Ehe viel Zeit ins Land ging, begann er selbst, Tribut zu fordern, und machte allen, die ihm diesen Tribut verweigerten, das Leben zur Hölle – er ließ Bauern die Milch gerinnen oder die Ernte verdorren, dem Schuster durch einen Zauber den Hammer auf den Daumen fallen und so weiter und so fort.

Die Bürger des Königreichs konnten in ihrer Not nur auf den guten Willen der ordentlichen Zauberer bauen, in der Hoffnung, diese würden sie von dem Außenseiter ihrer Kaste beschützen.

Eine Weile konnten deren Linderungssprüche auch tatsächlich die Wirkungen der verdorbenen Hexereien des Zauberers so abmildern, daß nur Warzen, Hühneraugen und andere Fußkrankheiten daraus entstanden.
Immer, wenn er eine neue und noch unangenehmere Krankheit über das Volk zauberte, schwächten die vereinten Kräfte der Erd-, Drachen-, Nacht- und Chaoszauberer seinen Fluch ab; und deshalb dauerte die Plage der Kopfläuse nur wenige Wochen,



war seine Epidemie der ungeheuren Blähungen unter dem Vieh in wenigen Tagen unter Kontrolle und wurde die von ihm heraufbeschworene Wolke widerlicher Haushaltsgerüche binnen weniger Stunden von einem nach Rosen duftenden Sturm davongeweht.

Der Eine Namenlose wurde sich bald der Tatsache bewußt, daß alle Vorteile, die ihm aus seinen Quälereien der Einwohner der Dörfchen und Weiler erwuchsen, mehr als wettgemacht wurden durch die Schinderei, ständig neue Zaubersprüche gegen die Flutwelle der gegnerischen Beschwörungen zu erfinden.
Die vereinten Mächte der guten Zauberer hätten normalerweise ausgereicht, jeden Abtrünnigen zur Vernunft zu bringen. Die Zauberkraft des Einen Namenlosen jedoch erwies sich wegen der unstabilen Mischung unvereinbarer Bestandteile als zu unberechenbar, um sie voraussagen und im Zaum halten zu können.
Manchmal erreichte eines seiner Hexengebräue aus nicht miteinander verträglichen Substanzen den Schmelzpunkt und setzte dann eine derart starke magische Erschütterung frei, daß die Erde erbebte. Ein auf diese Weise entstandener magischer Sturm nahm jeder geflügelten Kreatur des Landes die Kraft des Fliegens; ein anderer verwandelte das Wasser aller Brunnen und Quellen des Königreichs in eine widerlich gelbe Flüssigkeit.

Als die Unruhe im Volk immer mehr wuchs, wurde ein Konzil der Zauberer einberufen, und die hohen Häuser von Erde, Drachen, Nacht und Chaos debattierten bis lang in die Nacht hinein darüber, wie mit dem Aufsässigen am besten zu verfahren sei. Grisslem, Angrath, Shaspuok und Xtalthic, die Schirmherren dieser magischen Zünfte, wachten von ihrer eigenen uralten Dimension aus über diese Zusammenkunft.

Jeder Einzelne erfreute sich der Weisheiten, die ihre ihnen dienenden Zauberer in die Debatte einfließen ließen – Xtalthic, der Gott des Chaos, nickte salbungsvoll, als Karnak Necretius, der weiseste seiner Anhänger, die anderen Schüler des Chaos beschwichtigte, die weit mehr daran interessiert waren, die Künste des Einen Namenlosen selbst zu erlernen, als ihn zu besiegen.

Shaspuok, der Schattengott, war hocherfreut, als er Mad Meg Nightwych treu zu ihrer Berufung als Beschützerin der Schutzlosen stand und ihr schreckliches Temperament weit genug unter Kontrolle hielt, um das Konzil der Zauberer nicht zu zerschlagen.
Und sie spürten vor allem das eine: Solange unter den magischen Häusern Waffenruhe herrschte, würde dieser zaubernde Emporkömmling bald gebannt sein. Sie irrten sich.

In einer höhlenartigen Burg auf der falschen Seite des Wassers arbeitete der ausgestoßene Zauberer bis tief in die Nacht angestrengt an einem Vorhersagespruch. Sein eigener Hochmut hatte ihn davon überzeugt, daß er die absolute Herrschaft über das Königreich an sich reißen konnte.

Ungeduldig beschwor er eine prophezeiende Vision herauf, von der er überzeugt war, sie würde ihn als Herrscher über das Königreich zeigen, der mit einer Meuchelmörderbande die Ordnung der Dinge aufrecht hielt und vor dem die Zauberer der Vier Häuser im Staub knieten.

Als er eine heiße Mischung quecksilbriger Elemente in einem weißglühenden Kessel miteinander verschmolz, ließ die Macht der magischen Schmelze die Wände des Burgverlieses erzittern. Als sich der schiefergraue Rauch verzog, stieß der Hexer fassungslos einen zornigen Schrei aus. Die Entschleierung der Zukunft hatte sich nur für wenige betäubende Augenblicke in seine Netzhaut eingebrannt, aber an dem, was er gesehen hatte, gab es nicht den geringsten Zweifel: seine eigene Niederlage, so erniedrigend und vollständig, wie er selbst sie für den Rat der Zauberer geplant hatte.

Aschfahl vor Wut und Jammer stieß er ein ohrenbetäubendes Geheul aus. Ein solches Los würde er nicht ohne Kampf hinnehmen. Er ließ jeden Rest von Vorsicht sausen und begann, eine Kette verdorbener Zaubersprüche zu weben, von denen jeder auf der Kraft des vorangegangenen aufgebaut war. Unter Mißachtung jeglicher Regel der Magie sprach er Spruch auf Spruch, bis er einen Strudel reinster magischer Energie geschaffen hatte.

Er war nicht der erste Abtrünnige, der versuchte, die Vier Gesichter der Magie zu seinem eigenen Vorteil zu beeinflussen. Aber noch nie war einer so grausam und entschlossen gewesen wie er. Die meisten waren entweder in selbstzerstörerischer Erschöpfung zusammengebrochen oder wurden einfach durch ein Unwetter magischer Rückstöße hinweggefegt.

In einem Lichterschein um seinen Körper prasselte reine Energie, als er zum endgültigen Schlag ausholte. Schweiß stand auf seiner Stirn, und seine Gelenke knackten so laut, daß er schon meinte, die Knochen würden ihm brechen. Langsam begann er sich vom Boden zu lösen und schwebte nach oben, noch das letzte Quentchen seiner Willenskraft dazu aufbietend, den magischen Strudel, den er erschaffen hatte, zu lenken.

Die vier Götter der Magie spürten ein plötzliches Aufwallen von Energie. Aber die scheinbar zufälligen Zusammenstöße zwischen den vier Grundelementen verschleierten die wahre Bedeutung dieser ungeheuren Woge der Kraft.

Ihre Sorge wurde durch das Wissen beruhigt, das Kommen und Gehen schon vieler aufbegehrender Zauberer gesehen zu haben, die sich alle ohne große göttliche Einmischung selbst zugrunde gerichtet hatten. Es geziemte sich also nicht für ihren transzendentalen Status, allzu besorgt zu erscheinen über den unangebrachten Größenwahn eines armseligen Sterblichen.



Doch allmählich wurden sie durch des Zauberers Symphonie der Zerstörung auf den Plan gerufen. Als sein Überzauber in ihre spirituelle Ebene hereinbrach, schleuderten mißgebildete magische Schlingen die vier Großen Götter in die Welt der Träume.



Natürlich kann niemand einen Gott auf ewig verbannen, und auch dieses erzwungene Exil wurde lediglich dadurch zustandegebracht, daß die spirituelle Essenz in vier mystischen Heiligen Talismanen eingefangen wurde. Um sicherzustellen, daß sie auch in ihren kristallenen Verliesen eingeschlossen blieben, versetzte der Zauberer die vier Talismane mit einem letzen Spruch in die vier Winkel der von Ungeheuern heimgesuchten Verliese des Königreichs. Er wußte, nur der Allerverwegenste würde das tödliche Wagnis auf sich nehmen, sie wieder zu vereinen.

Die Einkerkerung der Götter machte sich im Königreich der Sterblichen augenblicklick bemerkbar. Der Nachthimmel färbte sich rubinrot, ein Gewittersturm donnerte über das Land, und Blitze entluden sich krachend über dem Land. Ohne die Hilfe der göttlichen Fügung begann das magische Weltgefüge in besorgniserregendem Ausmaß zu verfallen.
Panik brach aus im Rat der Zauberer, als die Auswirkungen zunahmen. Solange sich die Ordnung nicht wiederherstellen ließ, brach das ganze Königreich allmählich zusammen und bahnte dem Einen Namenlosen damit den Weg zur Plünderung der untergegangenen Städte, die er dann nach eigener Willkür neu aufbauen konnte.

Als Naturkatastrophen und widernatürliche Erscheinungen das Königreich bis in die Grundfeste erschütterten. scharten sich die Bürger um den Hohen Rat der Zauberer. Krieger forderten rasche, blutige Vergeltung. Meuchelmörder heckten eine heimliche Vernichtungsmission aus. Besonnene Hauptleute riefen zu ruhiger und vorsichtiger Planung auf. Die Zauberer stöberten inzwischen in alten Handschriften nach Hinweisen auf das Unglück, das sie befallen hatte.

Auf eilige Befragung hin erklärte der Erdzauberer Zastaph Mantric, daß in gewissen uralten Schriftrollen von Talismanen die Rede sei, in denen unter gewissen Voraussetzungen die Seelenenergie verbannter Götter eingeschlossen werden könne; durch Vereinigen dieser Talismane könnten demnach, zumindest in der Theorie, die Götter aus ihrem Bann erlöst werden.

Und so entstand der Plan. Man kam überein, aus den Reihen der Zauberer, Hauptleute, Krieger und Meuchelmörder eine vierköpfige Reisegruppe zusammenzustellen, die im Kampf gegen alle sich ihnen in den Weg stellenden Gefahren die dunklen Winkel und Gewölbe des Königreichs durchkämmen sollten, bis sie die vier Talismane gefunden, die Götter befreit und den Einen Namenlosen vernichtet hätten. Weil der Weiterbestand des ganzen Königreichs auf dem Spiel steht, wird dies das größte aller denkbaren Abenteuer sein...






DIE INSTALLATION VON HEXX

Das Spiel Wizard benötigt 800kB EMS-Speicher und eine Maus mit Microsoft-kompatiblem Maustreiber.
Legen Sie die Diskette "Hexx disk 1" in Laufwerk A ein. Geben Sie ein: "A:", und drücken Sie die Eingabetaste. Geben Sie dann ein: "install C:\hexx", und drücken Sie die Eingabetaste. Damit installieren Sie Hexx auf Ihrem C-Laufwerk. Wenn Sie ein anderes Laufwerk verwenden wollen, geben Sie in der Befehlszeile anstelle des "C" den entsprechenden Laufwerksbuchstaben ein.

"\Hexx" ist der Name des Verzeichnisses, in dem das Spiel installiert wird. Sie können es aber auch in einem anderen Verzeichnis oder Unterverzeichnis einrichten. Dazu geben Sie (beispielsweise) ein: "install c:\games\hexx".

Soundkonfiguration

Wenn Sie Hexx zum ersten Mal spielen, werden Sie aufgefordert, anzugeben, mit welcher Soundkarte (falls vorhanden) Ihr Computer ausgestattet ist.

Wählen Sie dazu aus der auf dem Bildschirm angezeigten Liste die von Ihnen verwendete Karte aus. Spieler, die einen SoundBlaster oder eine kompatible Karte verwenden, können hier Adlib wählen, da die Klangeffekte später eingestellt werden. Wenn Sie mit einem SoundBlaster Klangeffekte erzielen wollen, benötigt das Spiel mehr als 575kB Arbeitsspeicher. Wollen Sie mit dem SoundBlaster nur Musik einspielen oder verwenden Sie eine andere Soundkarte, benötigen Sie nur 485kB; und wenn Sie nur mit Pieptönen spielen wollen, benötigen Sie nur 455kB freien Arbeitsspeicher. (Wenn Sie eine Einstellung wählen, zu deren Unterstützung Ihr Computer nicht genug Arbeitsspeicher hat, beschränkt sich der Sound automatisch auf Pieptöne).
Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben, werden Sie aufgefordert, anzugeben, welche Klangeffekte Sie haben wollen. Die Klangeffekte von SoundBlaster können nur dann mit der Musik von Roland kombiniert werden, wenn Sie BEIDE Karten besitzen. Adlib und SoundBlaster lassen sich kombinieren, und bei Verwendung der SBOS-Software von Gravis ließ sich damit die beste Wirkung erzielen.

Wenn Sie Ihre Soundeinstellung später einmal ändern wollen, geben Sie einfach ein: "setup", drücken die Eingabetaste und durchlaufen noch einmal die oben beschriebene Prozedur.



SPIELABLAUF!

Gehen Sie ins Verzeichnis Hexx und rufen Sie mit der Eingabe HEXX <EINGABETASTE> das Eröffnungsmenü auf. Wählen Sie die Option "begin new game" (Neues Spiel beginnen) und suchen Sie sich die Figuren aus, die Sie für dieses Spiel verwenden wollen. Oder wählen Sie die Option "continue play" (Spiel fortsetzen) und danach "return to game" (zum Spiel zurückkehren), wenn Sie mit der vom Hersteller für Sie ausgesuchten gut ausgewogenen Mannschaft das Spiel eröffnen wollen. Wenn Sie Hexx schon einmal gespielt haben, gelangen Sie mit der Option "continue play" (Spiel fortsetzen) zum Hauptmenü. Im Hauptmenü können Sie gespeicherte Spiele laden und fortsetzen.

Auswahl der Spielfiguren

Bevor Sie in die Welt von Hexx eintauchen, müssen Sie eine Gruppe von vier Weggefährten zusammenstellen. Durch die Wahl der Option "start new game" (Neues Spiel beginnen) im Eröffnungsmenü Hexx gelangen Sie in das "Character's Forum" (Spielfigurenmenü).

Dort finden Sie sechzehn Figuren aus vier verschiedenen Kasten. Die obere Reihe enthält vier Krieger (warriors) und vier Zauberer (wizards). Die untere Reihe zeigt vier Hauptleute (rangers) und vier Meuchelmörder (assassins).
Jede der Figuren aus einer Kaste dient einem anderen der Vier Häuser der Magie. Ausführliche biographische Beschreibungen aller Figuren finden Sie am Ende dieses Handbuchs.

Durch Klick auf das Gesicht wählen Sie einen Gefährten an bzw. ab. Die angeklickte Spielfigur tritt in den Vordergrund – durch Klick mit der linken Maustaste auf das nun größere Gesicht der Figur erhalten Sie Angaben über Ausrüstung und Lebensstatus der Person (dadurch lassen sich zwei oder mehr angewählte Figuren miteinander vergleichen). Mit der rechten Maustaste können Sie die Figur wieder abwählen.
Ihre Gruppe wird in der Aufstellung, die in dem Gesichtssymbolfenster rechts unten im Spielfigurenmenü angezeigt wird, losziehen: zwei vorne, zwei hinten.

Um die Sicherheit Ihrer Gruppe zu gewährleisten, ist es ratsam, Kämpfer und/oder Hauptleute in die vordere Reihe, Zauberer und/oder Meuchelmörder dagegen in die zweite Reihe zu stellen.

Mithilfe des Gesichtssymbolfensters können Sie die Aufstellung verändern. Eine mit der linken Maustaste angeklickte Figur ist rot hervorgehoben, woran Sie erkennen, daß sie nun verschoben werden kann – durch einen Linksklick auf die Zielposition wird

sie an die gewählte Stelle befördert (falls die Stelle bereits besetzt ist, tauschen die Figuren ihren Platz). Mit der rechten Maustaste wählen Sie eine Figur an, um Angaben über deren Ausrüstung und Lebensstatus abzurufen.

Niemand zwingt Sie dazu, die Gruppe aus Vertretern jeder Kaste zusammenzustellen, und durch die Wahl von zwei Kriegern und zwei Meuchelmördern oder drei Zauberern und einem Hauptmann können Sie durch die damit verbundene Veränderung der Ausrüstung Ihrer Gruppe erheblichen Einfluß auf den Spielverlauf nehmen...

Durch Anklicken des Wandteppichs „Exit“ (Ausgang) beenden Sie die Zusammenstellung der Gruppe und gelangen ins eigentliche Spiel. Denken Sie daran, daß im Spiel selbst keine Umpositionierung der Gruppenaufstellung mehr möglich ist. Die Aufstellung können Sie lediglich bei der Auswahl der Figuren bestimmen.

Gespeicherte Spiele und die vom Hersteller zusammengestellte Gruppe...

Wenn Sie im Eröffnungsmenü die Option “continue game” (Spiel fortsetzen) wählen, können Sie im nächsten Menü eins von maximal fünf gespeicherten Spielen auswählen bzw. durch die Option “return to game” (zum Spiel zurückkehren) ihr Spiel mit einer vorgegebenen Gruppe, die gut ausgewogen je einen Vertreter aus jeder Kaste enthält, beginnen.
Wenn Sie jedoch nach dem Spiel zu DOS zurückkehren, erhalten Sie bei erneutem Spielaufruf über die Option “return to game” (zum Spiel zurückkehren) nur noch die von Ihnen zuletzt verwendete Zusammenstellung der Figuren.

DIE KASTEN DES SPIELS HEXX

Jede der in Hexx wählbaren Spielfiguren kann in unterschiedlicher Stärke Magie einsetzen – manche sind in diesen Künsten fortgeschrittener als andere. Ihnen stehen Figuren aus vier verschiedenen Kasten zur Verfügung:

Warriors (Krieger)

Obwohl sie nur über geringe magische Kräfte verfügen, gehören die Krieger als erstklassige Kämpfer in die vordere Reihe Ihrer Einsatzgruppe. Sie zeichnen sich durch sehr viel Kraft aus und können im Nahkampf großen Schaden unter angreifenden Ungeheuern anrichten. Krieger lernen in jedem vierten Level einen neuen Zauberspruch.



Wizards (Zauberer)
Als die mächtigsten Magier des Spiels stellen die Zauberer eine unschätzbare Bereicherung jedes Abenteuers dar. Sie erlernen neue Zaubersprüche sehr schnell; bei jedem Wechsel auf ein neues Level eignen sie sich einen neuen Spruch an, und sie können mit ihrer Zauberkunst angreifende Ungeheuer schwer verletzen. Allerdings sind sie erbärmliche Kämpfer und sollten daher zu ihrem eigenen Schutz in der hinteren Reihe aufgestellt werden.

Rangers (Hauptleute)
In ihrer Zauberkraft werden sie nur von den Zauberern übertroffen, und ihre Kampfstärke liegt knapp unter der von Kriegern; daher spielen sie eine wichtige Rolle. Sie sind hart genug, um in der ersten Reihe einen Nahkampf bestehen zu können, und gleichzeitig können sie ihre Widersacher mit einem Sperrfeuer tödlicher Flüche hinwegfegen. Hauptleute lernen auf jedem zweiten Level einen neuen Zauberspruch dazu.

Assassins (Meuchelmörder)
In der zweiten Reihe stellen Vertreter dieser einzigartigen Kaste unter Umständen die tödlichsten aller Mitstreiter dar. Die ihnen eigene Taktik, von hinten anzugreifen, kann ein von ihnen auf diese Art angegriffenes Ungeheuer dreimal so schwer wie üblich verletzen – vorausgesetzt, sie benutzen eine der speziellen Diebeswaffen wie den “Dagger” (Dolch) oder den “Stealth Blade” (verborgene Klinge). Darüberhinaus sind sie die besten Bogenschützen und können durch Illusionen geschützte Scheinwände aufspüren. In der Magie sind sie recht gut bewandert und lernen auf jedem dritten Level einen neuen Zauberspruch dazu.

Eine Figur aus jeder Kaste dient einer der vier Schulen der Magie; das hat großen Einfluß darauf, welchen Art von Zauber sie am besten einsetzen kann.

Beispiel:: Zastaph Mantric, der Erdzauberer, kann besser mit Zaubersprüchen der Erdmagie umgehen als Karnak Necretius, ein Zauberer des Chaos.

Ausführliche biographische Beschreibungen der sechzehn im Spielfigurenmenü angebotenen Abenteurer finden Sie am Ende dieses Handbuchs.

Lebensstatus

Jede Figur verfügt zu Spielbeginn über seine eigenen, charakteristischen Lebenskraftmerkmale, die im Spielfigurenmenü ("Character's Forum") und während des Spielverlaufs selbst über das Fenster "statistics" (Lebensstatus) im Inventarmodus (Inventory Mode) nachgesehen werden können.

HP (Hit Points): (Abwehrpunkte) Diese Anzeige gibt an, wieviele Schadenspunkte die Figur noch einstecken kann, bevor sie stirbt. Die erste Zahl zeigt das aktuelle, die zweite das theoretische Maximum an. Der Trank "Chymera´s Blood" (Chimärenblut) kann die Abwehrpunkte bis über das theoretische Maximum hinausschnellen lassen.

SP (Spell Points/Magic Aura): (Zauberpunkte/Magische Aura) Diese Zahlen geben an, wieviele Punkte der Figur noch zum Einsetzen von Zaubersprüchen zur Verfügung stehen. Die erste Zahl zeigt das aktuelle, die zweite das theoretische Maximum an – auch hier kann das theoretische Maximum überschritten werden, in diesem Fall durch das Einnehmen eines Krafttrunks ("power potion").

AC (Armour Class): (Rüstung) Hier wird angezeigt, wie stark die Spielfigur vor Schäden geschützt ist. Ungewöhnlicherweise ist hier der Status umso besser, je niedriger die Zahl ist.

GP: Gold!

Food level: (Ernährung) Hierbei handelt es sich lediglich um eine schriftliche Aufzeichnung darüber, wie gut sich die Figur bisher ernährt hat. Denken Sie daran, daß sich die Ernährung stark auf die Rückgewinnung von Energie auswirkt; also lassen Sie Ihre Figuren nicht verhungern! Alle Spielfiguren beginnen das Spiel im Sättigungsgrad "Full" (satt) – die Abstufungen der Ernährungsskala heißen "Starving" (am Verhungern), "Ravenous" (ausgehungert), "Famished" (heißhungrig), "Hungry" (hungrig), "Peckish" (Magenknurren), "Fed" (abgefüttert), "Full" (satt), "Replete" (sehr satt), "Glutted" (übersättigt), "Stuffed" (vollgefressen).

STR: Strength: (Stärke) Dieser Status zeigt an, wie schwer eine Figur die angreifenden Ungeheuer verletzen kann. Je größer die Stärke, desto schwerer der unter den Ungeheuern in einer Schlacht angerichtete Schaden.

INT: Intelligence. (Intelligenz) Helle Köpfe haben mehr Zauberpunkte und können ihre magischen Werkzeuge wirkungsvoller einsetzen.





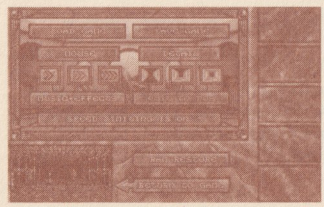
DEX: Dexterity. (Geschicklichkeit) Die Geschicklichkeit bestimmt, wie schnell eine Figur kämpfen und mit dem Bogen schießen kann. Sie ist auch ein Maß für die Schnelligkeit, mit der eine Figur einem Schlag ausweichen kann, d. h. dafür, wie schwierig es für den Gegner ist, ihn im Kampf zu verletzen.

CON: Constitution: (Konstitution) Eine gute Konstitution verleiht einer Spielfigur nicht nur mehr Abwehrpunkte, sondern nimmt auch Einfluß auf die Schnelligkeit, mit der sie sich nach dem Wirken von Zaubersprüchen wieder mit Energie auflädt. (Die Konstitution bewirkt damit z. T. dasselbe wie die Ernährung.)

LEVEL: Hier wird der Fortschritt der Spielfigur aufgezeichnet. Je höher das Level (ausschlaggebend sind die Erfahrungspunkte), desto besser ist die Figur. Levelübergänge, d. h., das Ansteigen der Levelrate, werden in diesem Handbuch im Abschnitt über das Einsetzen von Zaubersprüchen ausführlicher behandelt.

EXP: Experience. (Erfahrung) Jedesmal, wenn Sie ein Ungeheuer besiegen, wird dessen EXP-Wert dem Erfahrungswert jeder noch lebenden Spielfigur hinzugerechnet (tote Figuren können keine Erfahrungen mehr sammeln).

DER "OPTIONS SCREEN" (HAUPTMENÜ)...



Ins Hauptmenü gelangen Sie entweder über das Eröffnungsmenü, in dem Sie dazu die Option "continue game" (Spiel fortsetzen) wählen, oder im Spiel selbst durch Drücken der ESC-Taste. Sie können es auch durch Klicken des Hauptmenüsymbols aufrufen, falls Sie den Inventarmodus (Inventory Mode) aktiviert haben. Mit "return to game" (zum Spiel zurückkehren) gelangen Sie ins Spielgeschehen zurück.

Speichern und Laden von Spielen

Sie können bis zu fünf Spiele speichern; jedes gespeicherte Spiel wird beim Speichern in einem Überblickfenster als Symbol angezeigt.

Zum Speichern eines Spiels klicken Sie aus dem Spiel heraus das Hauptmenüsymbol (oder drücken Sie die ESC-Taste). Wählen

Sie "save game" (Spiel speichern) und danach eins der fünf Speicherfelder (die ESC-Taste macht eine Eingabe rückgängig oder bricht den Speichervorgang vorzeitig ab, ohne auf den Datenträger zu schreiben); geben Sie dort eine Kurzbeschreibung des zu speichernden Spiels ein und beenden Sie die Eingabe mit der Eingabe- oder Returntaste.

Sie können ein gespeichertes Spiel über die Option "load game" (Spiel laden) aufrufen, indem Sie dort das Symbol oder den Namen des gewünschten Spiels klicken und danach "return to game" (zum Spiel zurückkehren) wählen.

Die "RAM Restore"-Funktion lädt die letzte im RAM gespeicherte Spielposition aus dem Arbeitsspeicher. Dies geschieht nach jedem Untergang Ihrer Streitschar automatisch.
Sie können ihre Spielposition während des Spiels durch Drücken der R-Taste im RAM abspeichern; das geschieht beim Laden eines der fünf gespeicherten Spiele automatisch.
Die normale Speicherung eines Spiels hat keine Auswirkung auf die im RAM gespeicherte Spielposition. Denken Sie aber daran, daß alle im RAM gespeicherten Daten gelöscht werden, wenn Sie das Spiel beenden, den Computer ausschalten, einen Kurzschluß haben usw.

"Quit to DOS" (Zurück nach DOS) Damit kehren Sie ins Betriebssystem zurück. Bitte denken Sie daran, Ihr Spiel abzuspeichern, falls Sie später an der momentanen Spielposition weiterspielen wollen.

Die Mausgeschwindigkeit (mouse speed) kann dreistufig verstellt werden. Die mittlere Stufe ist als Standardeinstellung vorgegeben.

Der Darstellungsmodus (game detail) kann ebenfalls dreistufig verstellt werden. Die vorgegebene Standardeinstellung nutzt den gesamten Bildschirm. Die mittlere Stufe entfernt die Anzeige der Decke. Die unterste Stufe entfernt Decke und Boden. Die Ausschaltung dieser graphischen Details hat keine Auswirkung auf den Spielverlauf selbst, kann aber die Ablaufgeschwindigkeit des Spiels wesentlich erhöhen. Mit der TAB-Taste können Sie während des Spiels den Darstellungsmodus ändern.

Das Überblickfenster in der linken unteren Ecke des Hauptmenüs zeigt Ihre gegenwärtige Position an. Diese Anzeige wird nach einem Laden von der Festplatte oder aus dem RAM aktualisiert. Mit "return to game" (zum Spiel zurückkehren) kommen Sie ins Spiel zurück.

Während des Spiels können Sie im Hauptmenü (options screen) zwischen den Soundeinstellungen „music and effects" (Musik und Klangeffekte) und "no sound at all!" (kein Sound) umschalten



SPIELMODUS

Hexx kann in drei verschiedenen Bildschirmmodi gespielt werden – “Normal Mode” (Normalmodus), “Inventory Mode” (Inventarmodus) und “Full-Screen Mode” (Vollanzeigemodus). Das Spiel befindet sich beim Start im “Normal Mode” (Normalmodus).
Sie setzen Ihre Figuren entweder über Tastenfunktionen in Bewegung oder durch Dauerbetätigung der linken Maustaste, wobei sich der Mauszeiger im Überblickfenster befinden muß.

Der Mauszeiger als Hand

Außerhalb des Überblickfensters verwandelt sich der Mauszeiger in eine Hand. Durch Positionierung des ausgestreckten Zeigefingers können Sie Bildschirmsymbole anklicken.
Innerhalb des Überblickfensters kann der Zeiger in zwei Formen auftreten, als Hand mit ausgestrecktem Zeigefinger oder als Greifhand.
Wenn der Mauszeiger im Überblickfenster als Hand mit ausgestrecktem Zeigefinger erscheint, können Sie durch Klicken der rechten Maustaste Zaubersprüche auswählen und einsetzen. Mit der Greifhand können Sie Gegenstände vom Boden aufheben, Türen öffnen, Schalter und Knöpfe betätigen und bestimmte Gegenstände von der Wand nehmen.
Sie können mit dieser Hand auch Dinge tragen. Solange Sie einen Gegenstand tragen, verwandelt sich der Mauszeiger in diesen Gegenstand. Durch Klicken der rechten Maustaste im Überblickfenster lassen Sie den Gegenstand fallen, werfen bzw. aktivieren ihn, falls er sich dazu eignet, oder können versuchen (falls es sich um einen Schlüssel handelt), damit eine Tür zu öffnen.

Bewegungstasten

Sie setzen Ihre Gruppe in Bewegung, indem Sie entweder ständig die linke Maustaste gedrückt halten, während sich der Zeiger im Überblickfenster befindet, oder indem Sie die Tastatur verwenden. Je weiter oben sich der Mauszeiger befindet, desto schneller kommen Sie voran.



The Main Screen

Gesichtssymbole

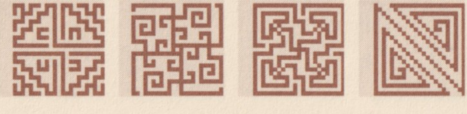
Zauberbuch

Inventarmodus

Hauptmenü

Lebensstatus

Kompaß



	Linkes Tastenfeld	Rechtes Ziffernfeld	Pfeiltasten
Normal vorwärts	S	5	
Linksdrehung	A	4	Pfeil nach links
Rechtsdrehung	D	6	Pfeil nach rechts
Schnell vorwärts	W	8	Pfeil nach oben
Schnelle Linksdrehung	Q	7	
Schnelle Rechtsdrehung	E	9	
Bewegung nach links	Z	1	
Bewegung nach rechts	C	3	
Bewegung nach hinten	X	2	Pfeil nach unten

NORMALMODUS

Symbol	Funktion der linken Maustaste	Funktion der rechten Maustaste	Tastatur
Gesichtssymbole	der Figur den mitgetragenen Gegenstand geben	aus der Ausrüstung der Figur etwas auswählen und den Inventarmodus aktivieren bzw. deaktivieren	F1-F4
Handsymbole	einen Gegenstand nehmen, geben oder gegen einen mit dem Mauszeiger getragenen Gegenstand austauschen	mit dem Bogen schießen, etwas trinken, eine Schriftrolle, einen Zauberstab, einen Stock oder einen Ring einsetzen, etwas essen, Gold einstecken	
Zauberspruchfeld	den ausgewählten Zauberspruch von der gewählten Figur einsetzen lassen	den ausgewählten Zauberspruch von der gewählten Figur einsetzen lassen	
Zauberbuch	einen Zauberspruch aus- oder abwählen	eine Seite umblättern	
gekreuzte Schwerter	angreifen	angreifen und alle ausgewählten Zaubersprüche einsetzen	Leertaste
Kompaß	Kartenansicht	Vollanzeige-modus	F9/F10
Dauerfeld	Zauberspruch mit Langzeitwirkung auf seine Stärke überprüfen	Zauberspruch mit Langzeitwirkung aufheben	



Gesichtssymbole der Figuren...

In der rechten oberen Ecke werden Ihre Helden durch vier Gesichtssymbole dargestellt. Neben jedem Gesichtssymbol befinden sich zwei Balkenfelder. Das gelbe Feld gibt Ihre gegenwärtigen Abwehrpunkte als prozentualen Anteil am theoretischen Maximum an (dieses Maximum steigt bei jedem Übergang der Figur in ein höheres Level und beim Einnehmen bestimmter Zaubertränke an – dadurch scheint bei Zunahme des theoretischen Maximums selbst ein beträchtlicher Abwehrpunktestand abzunehmen).
Das rote Balkenfeld zeigt den augenblicklichen prozentualen Anteil der Zauberpunkte (der sich in der selben Weise verändern kann).
Gegenstände, die von einer Figur gehalten werden sollen, müssen in das Handfeld eines Gesichtssymbols gelegt werden.
Gegenstände, die durch Klicken mit der linken Maustaste auf ein Gesichtssymbol geworfen werden, werden in die Ausrüstung der Fgur aufgenommen (näheres darüber erfahren Sie im Abschnitt über den Inventarmodus).

Das Zauberbuch und das Wirken von Zaubersprüchen

Unterhalb der Gesichtssymbole befinden sich die Schaltflächen zur Auswahl der Zaubersprüche, ein Zauberspruchfeld und das Zauberbuchsymbol, die im Abschnitt über das Wirken von Zaubersprüchen genauer behandelt werden.

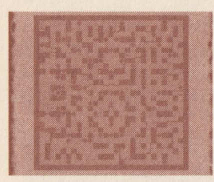
Schlachtengetümmel

Mit dem Symbol der gekreuzten Schwerter stürzen Sie sich in die Schlacht, die weitgehend automatisch abläuft; Sie haben die Möglichkeit, die Spielfiguren zu lenken, die Ausrüstung einzusetzen und Zaubersprüche zu wählen und einzusetzen.
Währenddessen zielen und schießen die Bogenschützen weiter, und die Spielfiguren hauen auf alles ein, was in ihre Reichweite kommt (durch Anklicken des Schwertersymbols mit der rechten Maustaste werden die ausgewählten Zaubersprüche automatisch geschleudert – ein Klicken mit der rechten Maustaste schaltet auf den Einsatz der normalen Waffen zurück).
Das automatisch ablaufende Schlachtengetümmel endet, sobald die Ungeheuer außer Reichweite sind – sollten sie wieder zurückkommen, muß das Schwertersymbol erneut angeklickt werden.
Damit Pfeile abgeschossen werden können, müssen sich Pfeil und Bogen in der Hand der Figur befinden (Sie können keine Pfeile verschießen, die noch in Ihrer Ausrüstung sind). Wenn Sie einen Bogen (durch Klicken mit der rechten Maustaste) manuell einsetzen, zielt die Figur automatisch auf den am nächsten stehenden Feind.
Wie Pfeil und Bogen können auch Ringe, Zauberstäbe und/oder Stöcke (durch Klicken mit der rechten Maustaste) nur eingesetzt werden, wenn sie sich in der Hand der Spielfigur befinden. Auf Schriftrollen, Zaubertränke und Nahrung kann die Figur auch dann zugreifen, wenn sie noch in der Ausrüstung liegen.

Die Ungeheuer greifen grundsätzlich die ihnen am nächsten stehende Spielfigur an (d. h., ein von rechts kommendes Ungeheuer wird sich auf die rechte Figur in der vorderen Reihe Ihrer Gruppe stürzen). Wenden Sie einem angreifenden Ungeheuer nie den Rücken zu!

Karte



Die Karte des Spiels laden Sie mit der F9-Taste oder durch einen linken Mausklick auf das Kompaßsymbol auf den Bildschirm. Ihre gegenwärtige Position und Blickrichtung wird durch einen kleinen blauen Pfeil angezeigt. Solange Sie die Karte geladen haben, wird das Spiel angehalten.
Durch Anklicken des Kartensymbols in der rechten oberen Ecke der Karte können Sie die Karten anderer Türme, die Sie während dieses Spiels bereits durchsucht haben, auf den Schirm laden – jede Karte wird solange nichts anzeigen, bis Sie das betreffende Gebiet erforscht haben.

Mit Hilfe der Symbole für Oben (Up) und Unten (Down) können Sie sich auf der Karte andere Stockwerke des gewählten Turm- oder Gewölbelabyrinths ansehen, und über das Symbol "Exit" (Ausgang) kehren Sie ins Spiel zurück.

INVENTARMODUS

Durch Anklicken des Gesichtssymbols einer Spielfigur mit der rechten Maustaste (oder mit Hilfe der Funktionstasten F1 – F4) schalten Sie den Inventarmodus ein bzw. aus. Im Inventarmodus sieht das Spiel ähnlich aus wie im Normalmodus – der grundlegende Unterschied besteht nur in einem ständigen Zugriff auf weitere Gegenstände aus der Ausrüstung Ihrer Figuren. Sie können jeweils nur die Ausrüstung einer einzigen Figur einsehen; die Ausrüstung wird links unten abgebildet.

Die Ausrüstung

Jede der vier Spielfiguren hat sechzehn Ausrüstungsfelder. Die ersten sechs sind ausschließlich für Teile der Rüstung vorgesehen: Helme, die Rüstung selbst, Handschuhe, Schilde, Stiefel und Amulette.
Die in diesen Spezialfeldern vermerkten Gegenstände werden am Leib getragen bzw. um den Hals gelegt. Amulette stärken die Figur im Allgemeinen.
Die Spielfigur wird instinktiv Rüstungsgegenstände oder Amulette an sich nehmen, falls das entsprechende Feld gerade nicht belegt ist; dazu ein Beispiel: Die Figur legt automatisch einen herumliegenden Kettenpanzer an oder nimmt ihn in die Ausrüstung auf, falls ein geeignetes Ausrüstungsfeld gerade frei ist oder der Gegenstand eine Verbesserung darstellt.

“Schlechtere” Gegenstände nehmen die Figuren nicht automatisch an sich – d. h., wenn Sie ein gerade getragenes Kettenhemd gegen eine Lederjacke austauschen wollen, müssen Sie das manuell tun.
Die beiden nächsten Ausrüstungsfelder repräsentieren die beiden Hände der Spielfigur und werden auch in der Gruppenausrüstung in der rechten oberen Bildschirmecke angezeigt. Auf einen in der Hand gehaltenen Gegenstand können Sie auch über die Ausrüstungsanzeige zugreifen.
Durch einen Mausklick mit der linken Taste entnehmen Sie dem gewählten Ausrüstungsfeld einen Gegenstand, legen einen Gegenstand ab oder tauschen ihn gegen einen anderen aus.
Durch Klicken mit der rechten Maustaste können Sie einen Trank zu sich nehmen, Schriftrollen, Zauberringe, Zauberstäbe und Stöcke einsetzen, Nahrungsmittel essen und Beutel voller Gold einsammeln. Denken Sie daran, daß Beutel voller Gold, die sich in Ihrer Ausrüstung befinden, erst dann zu Ihrem Goldstatus im Statusfenster hinzugerechnet werden, wenn sie mit einem Klick der rechten Maustaste “eingesackt” werden. Nahrung, Schriftrollen und Zaubertränke können ebenfalls aus der Ausrüstung heraus eingesetzt bzw. eingenommen werden – alle anderen Ausrüstungsgegenstände wie z. B. Zauberstäbe und Ringe müssen von der Figur zuerst in die Hand genommen werden, bevor sie benutzt werden können.
Normale Schlüssel und Pfeile können in den Ausrüstungsfeldern in Stapeln zu maximal 99 Stück pro Feld gesammelt werden. Mit der linken Maustaste nehmen Sie aus den damit belegten Feldern ein ganzes Bündel heraus, mit der rechten Maustaste dagegen entnehmen Sie dem Feld nur ein einzelnes Stück (wenn der Mauszeiger in diesem Moment bereits ein Stück “trägt”, haben Sie anschließend zwei Stück zur Verfügung stehen).

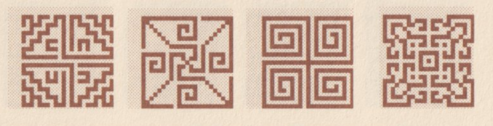
Weitere Symbole...

Im Inventarmodus stehen noch mehr Symbole zur Auswahl.
Das Kompaßsymbol schaltet genauso wie im Normalmodus (Normal Mode) zwischen Kartenansicht und Vollanzeigemodus (Full Screen Mode) hin und her.
Das Symbol der gekreuzten Schwerter leitet wie bisher eine Schlacht mit entweder normalen oder normalen und magischen Waffen ein.

Folgende weitere Symbole stehen zur Verfügung:
“Exit Inventory” (Ausgang des Inventarmodus) – Damit kehren Sie in den Normalmodus zurück.

“Options” (Hauptmenü) – Damit gelangen Sie ins Hauptmenü („options screen”).

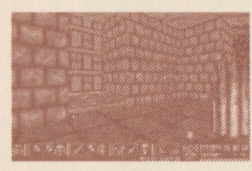
“Stats Display” (Statusanzeige)– Damit laden Sie die Statusanzeige mit den Lebensmerkmalen der gerade gewählten Figur. Sie umfaßt zwei Bildschirmseiten. Die rechte Maustaste dient hier zum Vor- und Zurückblättern, und mit der rechten Maustaste laden Sie die Symbole auf den Schirm zurück.



“Pool/Share Gold” (Gold einstecken/teilen) – Mit Hilfe dieses Symbols können die gesamten Goldbestände der Gruppe zusammengelegt bzw. aufgeteilt werden (sehen Sie dazu unter dem Stichwort “Ein- und Verkauf” im Abschnitt “Verschiedenes” nach).

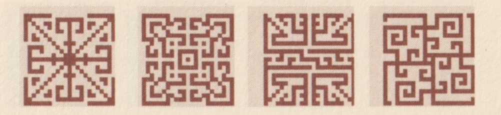
“Change Current Inventory” (Umschalten zwischen den Ausrüstungen) – Mit diesem Symbol schalten Sie schnell zwischen den Ausrüstungsanzeigen der Figuren hin und her. Mit der rechten Maustaste durchlaufen Sie die vier Anzeigen nach rechts, mit der linken nach links.

VOLLANZEIGEMODUS



Sie aktivieren den Vollanzeigemodus entweder durch Klicken mit der rechten maustaste auf das Kompaßsymbol (entweder im “Normal Mode”/Normalmodus oder im “Inventory Mode”/Inventarmodus) oder mit Hilfe der F10-Taste. Im Vollanzeigemodus stehen Ihnen weniger Symbole zur Verfügung, und er kommt nur auf schnellen Geräten richtig zur Geltung, obwohl auch etwas langsamere Computer auf eine brauchbare Ablaufgeschwindigkeit kommen können, wenn mit Hilfe der TAB-Taste oder im Hauptmenü aus den drei einstellbaren Stufen des Darstellungsmodus der mit den wenigsten Details ausgewählt wird.
Im Vollanzeigemodus stehen Ihnen folgende der obengenannten Symbole zur Verfügung: die Gesichtssymbole, die Handsymbole, das Schlachtensymbol mit den gekreuzten Schwertern, das Zauberspruchfeld und Namensfelder. Alle möglicherweise erforderlichen Zaubersprüche sollten Sie auswählen, bevor Sie in den Vollanzeigemodus umschalten, weil das Zauberbuchsymbol hier nicht eingeblendet ist.
Sie können den Vollanzeigemodus mit Hilfe der F10-Taste verlassen und in den Normalmodus (“Normal Mode”) zurückkehren, oder durch Anklicken eines Gesichtssymbols mit der rechten Maustaste in den Inventarmodus (“Inventory Mode”) der betreffenden Spielfigur umschalten.

Genau wie im Normalmodus (“Normal Mode”) und im Inventarmodus (“Inventory Mode”) lassen sich auch im Vollanzeigemodus Gegenstände dadurch in die Ausrüstung aufnehmen, daß Sie den Gegenstand mit der linken Maustaste auf das Gesichtssymbol der gewählten Figur werfen.



Verschiedenes

Betten

Bei dem Erforschen der Gewölbe werden Sie Betten finden. Ein rechter Mausklick auf ein Bett schickt Ihre Helden in den Schlaf. Die Gruppe wird nach dem Erwachen hungriger sein als vorher, es sei denn, sie waren bereits am Verhungern (starving). Durch diesen Schlaf erhöht sich die Geschwindigkeit, mit der Zauber- und Abwehrpunkte wiedergewonnen werden, und nur im Schlaf kann eine Spielfigur auf ein höheres Level aufsteigen oder neue Zaubersprüche erlernen. Eine verhungernde (starving) Figur jedoch wird keine Abwehrpunkte zurückgewinnen.

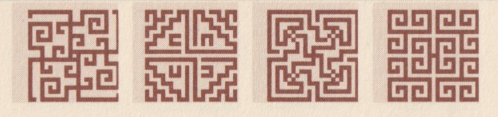
Ein- und Verkauf

In dunklen Grotten verborgene Läden bieten Gegenstände und Lebensmittel feil. Jeder Laden hat zwei Verkaufsregale, zu denen Sie sich durch Anklicken der Pfeilsymbole über den Regalen Zutritt verschaffen können. Durch Anklicken eines im Regal liegenden Gegenstandes mit der linken Maustaste fragen Sie den Händler nach dem Preis. Durch Anklicken mit der rechten Maustaste kann die Spielfigur, deren Ausrüstung gerade aktiv ist, die Ware erwerben, falls sie genug Gold einstecken hat.

Das Symbol “Pool/Share” (Gold einstecken/teilen) kann sich beim Einkaufen als sehr nützlich erweisen – ein Anklicken dieses Symbols mit der linken Maustaste teilt die gesamten Goldbestände der Gruppe gleichmäßig unter den Mitgliedern auf; ein Klick mit der rechten Maustaste gibt das ganze Gold der gerade angewählten Spielfigur (denken Sie daran: Goldsäcke, die bei der Ausrüstung liegen, werden erst dann zu den Goldbeträgen der Figur hinzugerechnet, wenn sie mit einem Klick mit der rechten Maustaste in den Goldstatus übernommen werden).

Wenn Sie zum Erwerb eines besonders nützlichen Gegenstandes noch etwas Geld auftreiben müssen, können Sie ein paar unbedeutendere Utensilien aus der Ausrüstung Ihrer Figuren zum Verkauf anbieten. Durch Anklicken des Händlers mit der linken Maustaste fragen Sie den Händler nach dem Preis, den er Ihnen für den Gegenstand bietet, den Sie dabei in der Hand halten müssen. Durch Klick mit der rechten Taste schließen Sie den Handel ab.
Der Händler streicht fast immer einen guten Profit ein und läßt sich nicht auf Feilschen ein. Alle im Laden erworbenen Ringe, Zauberstäbe und magische Stöcke sind vollständig aufgeladen; also können Sie einen Gegenstand wieder aufladen, indem Sie ihn erst verkaufen und dann wieder zurückkaufen.

Der Händler bewahrt jeden nicht eßbaren Gegenstand in seinem Laden auf, solange er noch Platz hat; daher können Sie einen verkauften Gegenstand auch später wieder zurückkaufen. Sind die Regale aber zu voll, legt er den Gegenstand weg. Denken Sie daran, daß er sich jetzt vielleicht im anderen Regal befindet.



Erholungsräume ("Regen-Chambers")
Von Zeit zu Zeit stoßen Sie auf Erholungsräume. Sie sollten sich ihre Position gut einprägen. In diesen Räumen erwachen getötete Mitstreiter zu neuem Leben, und jede verletzte Spielfigur wird wieder vollkommen gesund.

Zauberei...

Verzeichnis der Zaubersprüche (Spell directory)
Unter den Gesichtssymbolen befinden sich die Schaltflächen zur Auswahl der Zaubersprüche, die Sie einsetzen wollen. Durch Anklicken dieser Schaltflächen laden Sie das Zauberbuch der betreffenden Figur (beachten Sie, daß Sie das Zauberbuch einer Figur benutzen können, während gleichzeitig die Ausrüstung einer anderen Figur geöffnet ist).
Ein Klick mit der rechten Maustaste auf das Zauberbuch blättert die Seiten um (Für jede Zauberspruchklasse stehen im Buch zwei Seiten zur Verfügung). Durch das Klicken mit der linken Maustaste wird ein Spruch für den Einsatz ausgesucht (aber noch nicht losgelassen).
Solange noch kein Spruch ausgewählt wurde, werden unterhalb der Schaltflächen zur Auswahl der Zaubersprüche die tatsächliche Zauberpunktzahl und deren theoretisches Maximum angezeigt. Stärkende Zaubertränke können die Zauberpunktzahl bis über das normale Maximum hinaus schnellen lassen, wodurch z. B. folgende Anzeige denkbar wäre: 250/150.
Wenn ein Zauberspruch gewählt wurde, erfahren Sie in dieser Anzeige den Punktewert des ausgewählten Spruches in Form seines Verhältnisses zum tatsächlichen Punktestand.

Zauberei
Ausgewählte Zaubersprüche können auf vier verschiedene Arten eingesetzt werden:
- Durch das Anklicken des Schwertersymbols, das auch die Schlacht beginnen läßt, mit der rechten Maustaste (die Leertaste faßt beide Funktionen zusammen).
- Durch Anklicken des Zauberspruchfelds (zwischen den Schaltflächen zur Auswahl der Zaubersprüche und dem Zauberbuch).
- Durch Klicken mit der rechten Maustaste im Überblickfenster (dadurch kann der Spruch, falls möglich, gezielt geschleudert werden).

Wenn der Zauberspruch nicht auf ein Ziel gerichtet wurde, übernimmt die Spielfigur diese Funktion. Die Figuren können oft viel besser zielen als der Spieler.

- Die waagrechte blaue Leiste unter dem Zauberbuch zeigt die augenblickliche Lebenskraft der Figur an, deren Zauberbuch und -spruch gewählt wurden. Figuren mit einer geringen Lebenskraft haben beim Wirken von Zaubersprüchen größere Schwierigkeiten als andere, was sich auch in einem höheren Wert des Zauberspruches niederschlägt. Mitunter können Zeiten kommen, in denen eine Spielfigur dermaßen erschöpft ist, daß ein Zauberspruch mehr Punkte kosten würde, als die Figur noch zur Verfügung stehen hat.
- Die Höhe der Ernährungsrate nimmt erheblichen Einfluß die Geschwindigkeit, mit der eine Spielfigur Energie zurückgewinnt. Das Aufheben von Angraths Herz (Angrath's Heart) erhöht diese Geschwindigkeit ebenfalls.
- Wie viele Zauberpunkte eine Figur beim Einsatz eines Zauberspruchs verliert, hängt von ihren magischen Fähigkeiten und dem Grad ihrer Erschöpfung (siehe Lebenskraftanzeige) ab. Das Zaubern kostet mindestens einen Punkt und entfaltet bei voller Lebenskraft (komplett ausgefüllter Lebenskraftleiste) die größte Wirkung.
- Je öfter Sie Zaubersprüche einsetzen, desto weniger Punkte gehen dabei verloren, bis alle Sprüche vielleicht nur noch einen Punkt kosten – Übung macht den Meister! Eine vollständig ausgeruhte Figur (mit komplett ausgefüllter Lebenskraftleiste) schleudert die einschlagendsten Zaubersprüche. Wenn eine Figur Lebenskraft zurückgewinnt, reduziert sich gleichzeitig der Punktwert des gewählten Spruchs solange, bis die Lebenskraft ihren maximalen Wert und der Spruch seinen endgültigen Preis erreicht hat.
- Das Wirken eines Zaubers ermüdet die Figur (erkennbar durch die Lebenskraftanzeige). Das Bernsteinamulett (Amber Amulet) hebt die durch übermäßiges Zaubern herbeigeführte Ermüdung weitgehend auf.
- Wenn Zaubersprüche mit Langzeitwirkung ausgesprochen werden, werden sie durch Symbole angezeigt, die sich im Normalmodus (Normal Mode) zwischen dem Kompaß- und dem Schwertersymbol, im Inventarmodus (Inventory Mode) unter den Gesichtssymbolen und im Vollanzeigemodus (Full Screen Mode) unter dem Gesicht der vierten Spielfigur befinden, bis der Bann erlischt. Kurz bevor solche Zaubersprüche ihre Wirkung verlieren, beginnen diese Symbole zu verblassen.
- Wenn Sie den Aufladezauber (recharge) einsetzen wollen, müssen Sie den aufzuladenden Gegenstand in die Hand nehmen und dann das Zauberspruchfeld klicken – mit diesem Spruch können Sie je nach Zauberkraft und Level der zaubernden Spielfigur bis zu sieben Aufladungen vornehmen.

Das Erlernen neuer Zaubersprüche...

Erreicht eine Spielfigur eine bestimmte Anzahl an Erfahrungspunkten, wird sie zur Belohnung auf ein höheres Level erhoben, wobei sie Lebenskraft gewinnt und manchmal auch zusätzliche Zaubersprüche erhält (Näheres dazu erfahren Sie in dem Abschnitt „Zauberei").

Zauberer erlernen in jedem Level einen neuen Zauberspruch, Hauptleute in jedem zweiten Level, Meuchelmörder in jedem dritten und Krieger in jedem vierten.

Wenn Sie vermuten, daß Sie sich einen Aufstieg in ein höheres Level verdient haben, dann vergleichen Sie Ihren



Erfahrungspunktzahl („EXP") mit folgender Liste. Falls Sie einen der angegebenen Wendepunkte erreicht haben, dann legen Sie sich bei der ersten Gelegenheit in eines der Betten, auf die Sie in den Gewölben stoßen.
Die Übergänge in ein neues Level sind gratis; wollen Sie aber auch neue Zaubersprüche von den Verlorenen Göttern verliehen bekommen, müssen Sie Ihre Frömmigkeit durch Opfergaben aus Gold unter Beweis stellen. Sie MÜSSEN NICHT unbedingt Ihre Erfahrungspunktzahl kontrollieren, um in ein neues Level zu gelangen; das erledigt automatisch das Spiel für Sie, sobald Sie schlafen.

Alle Figuren starten auf **Level 1**.
Level 2 2000 Erfahrungspunkte
Level 3 6000 Erfahrungspunkte
Level 4 12000 Erfahrungspunkte
Level 5 25000 Erfahrungspunkte
Level 6 40000 Erfahrungspunkte
Level 7 60000 Erfahrungspunkte
Level 8 80000 Erfahrungspunkte
Level 9 110000 Erfahrungspunkte
Level 10 140000 Erfahrungspunkte
Level 11 170000 Erfahrungspunkte
Level 12 200000 Erfahrungspunkte
Level 13 230000 Erfahrungspunkte
Level 14 270000 Erfahrungspunkte
Level 15 310000 Erfahrungspunkte

Wenn sich eine Figur den Übergang in ein neues Level verdient hat, darf sie möglicherweise im Schlaf auch einen neuen Zauber von einem der Verlorenen Götter erlernen.
Wenn der Gott in Erscheinung tritt, werden Sie gefragt: "From which Lord will you study?" (Von welchem Herrn willst du unterwiesen werden?). Klicken Sie mit einer beliebigen Maustaste den Gott, dessen Magie Sie lernen wollen.
Wenn Sie einen Gott gewählt haben und sich plötzlich anders besinnen, klicken Sie die rechts unten abgebildeten Goldpfeile, um wieder zurückzukommen. Der gewählte Gott bietet gewöhnlich zwei Zaubersprüche auf einmal an, es sei denn, Sie haben bis auf einen bereits alle gelernt. Wenn Ihnen der Gott keine neuen Sprüche mehr beibringen kann, wird Ihnen dies mitgeteilt.
Klicken Sie einen der dargebotenen Zaubersprüche. Sie erfahren den Goldpreis des Zaubers sowie den Punkteverlust beim Einsatz. Wenn Ihnen der Zauberspruch gefällt und Sie ihn sich leisten können, klicken Sie den Namen des Spruchs. Danach entschwinden die Götter wieder ins Reich der Träume. Durch Klicken der goldenen Pfeile können Sie das Göttermenü





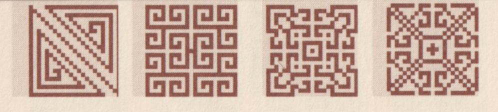
verlassen, falls Ihre Figur doch keinen neuen Zauber erlernen soll (dann werden die Götter Sie bei jeder Ruhepause im Schlaf heimsuchen, bis Sie endlich den Zauberspruch kaufen, der Ihnen zusteht!).
Wie und wann Sie Zaubersprüche am besten einsetzen, hängt völlig von der jeweiligen Lage ab. Die vielleicht beste Zeit zum Weben eines Schutzzaubers ist z. B. dann gekommen, wenn Sie nicht gerade aufs Ärgste von Ungeheuern bedrängt werden; aber denken Sie daran, jede Figur mit einem Zauber auszustatten, der sich in der Schlacht bewähren kann.

Grüne Zaubersprüche – Erdmagie

Armour – (Rüstung)	Zauber mit Langzeitwirkung; erhöht den Rüstungsstatus (AC).
Healing – (Heilung)	Heilt manche Wunden der gesamten Gruppe. Ermüdet die Figur, die den Spruch einsetzt, sehr.
Paralyse – (Betäubung)	Friert ein Ungeheuer vorübergehend ein.
Levitate – (Schweben)	Bewahrt davor, in Gruben zu stürzen, und schützt vor Flammenwegen.
Warpower – (Kampfkraft)	Zauber mit Langzeitwirkung; verbessert Schlagkraft und kämpferisches Können.
Arc Bolt – (Bogenblitz)	Schadenszauber. Ein von den Wänden abprallender gekrümmter Blitzstrahl.
Renew – (Erneuerung)	Bringt alle verlorenen Abwehrpunkte zurück. Ermüdet die Figur sehr.
Formwall – (Mauerbau)	Erzeugt eine Wand. Wird durch andere auf diese Wand gerichtete Zaubersprüche rückgängig gemacht.

Gelbe Zaubersprüche – Chaosmagie

Deflect – (Schutzschirm)	Zauber mit Langzeitwirkung; schützt vor Beschuß; hält nicht lange an.
Terror – (Panik)	Schlägt Ungeheuer in panischer Angst in die Flucht.
Antimage – (Gegenzauber)	Zauber mit Langzeitwirkung; schützt vor magischen Angriffen.
Regen – (Erholung)	Zauber mit Langzeitwirkung; hat heilende und wiederbelebende Kräfte.
Ethblade – (Zauberklinge)	Zaubert eine Waffe in eine freie Hand; macht Doppelattacken (vordere und hintere Reihe) möglich.
Spelltap – (Löschen)	Schwächt die Zauberkraft eines Ungeheuers. Wird die Gruppe von diesem Zauber getroffen, werden alle Dauerwirkungszaubersymbole gelöscht, und die Gruppe verliert Zauberpunkte.
Vivify – (Wiederbelebung)	Erweckt tote Figuren zu neuem Leben.
Disrupt – (Sprengung)	Schadenszauber.



Rote Zaubersprüche – Drachenmagie

Missile – (Geschoß)	Schadenszauber; kann mit dem Schutzschirmzauber (Deflect) abgewehrt werden.
Torch – (Fackel)	Erzeugt Licht.
Fireward – (Feuerwart)	Schützt vor Feuer.
Dispell – (Gegenzauber)	Vernichtet Flammenwege und Scheinwände.
Fireball – (Feuerball)	Schadenszauber.
Firepath – (Flammenweg)	Erzeugt Flammenwege.
Recharge – (Aufladen)	Lädt Gegenstände wieder auf; ermüdet die Figur sehr.
Inferno –	Schadenszauber mit alles in Brand setzenden Feuerkugeln.

Purpurrote Zaubersprüche – Nachtmagie

Confuse – (Verwirrung) Macht aus gefährlichen Ungeheuern umhertapsende Idioten.

Phaze Limited teleport – (Phasenbegrenztes Teleportieren) Versetzt Sie hinter Ihre Gegner und dreht Sie dabei meistens so um, daß Sie den Rücken der Ungeheuer vor Augen haben.

Suspend – (Rückzug) Zieht Ihre Gruppe aus der Gefahrenzone ab; kann durch rechten Mausklick im Überblickfenster oder durch den Versuch, einen agressiven Zauber einsusetzen, aufgehoben werden.

Trueview – (Durchblick) Zauber mit Langzeitwirkung, der Sie durch Scheinwände blicken läßt und alles hell auszuleuchten scheint.

Wizeye – (Schamanenauge) Erforschungszauber.

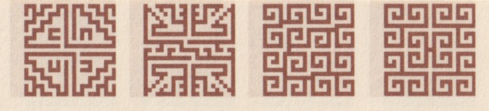
Mindrock – (Gedankenstein) Erzeugt Scheinwände.

Wychwind – (Hexenwind) In allen Richtungen wirkender Schadenszauber.

Mindrage – (Hirnraserei) Verletzt jedes Ungeheuer, das gerade in Sicht ist. Ermüdet die Figur sehr.

Zaubertränke/Gegenstände

Hedjog Venom – (Ygelgift)	Stellt die volle Abwehrpunktzahl wieder her
Moon Elixir – (Mondelixier)	Stellt die volle Zauberpunktzahl wieder her
Phoenix Broth – (Phönixbrühe)	Stellt die volle Abwehr- und Zauberpunktzahl wieder her
Chymera Blood – (Chimärenblut)	Treibt die Abwehrpunktzahl bis über das Maximum hinaus
Power Potion – (Krafttrunk)	Treibt die Zauberpunktzahl bis über das Maximum hinaus



Dragon Ale – (Drachenbier)	Erhöht die Intelligenz um einen Punkt, erhöht das Maximum der Zauberpunktzahl und stellt die volle Zauberpunktzahl wieder her
Orc's Vomit – (Monstergalle)	Erhöht die Kraft (Strength) um einen Punkt, erhöht das Maximum der der Abwehrpunktezahl und stellt die volle Abwehrpunktzahl wieder her
Snake Staff – (Schlangenstab)	Arc Bolt spell
Firestaff – (Feuerstab)	Entfacht ein Inferno
Grim Reaper – (Grimmdrescher)	Sprengzauber
Power Staff – (Kraftstab)	Hexenwindzauber
Sun Staff – (Sonnenstab)	Entfesselt alle Dauerwirkungszauber
Cloud Staff – (Wolkenstab)	Gedankensteinzauber
Serpent Wand – (Schlangenzauberstab)	Erneuerungszauber
Dragon Wand – (Drachenzauberstab)	Feuerballzauber
Night Wand – (Nachtzauberstab)	Verwirrungszauber
Chaos Wand – (Chaoszauberstab)	Gegenzauber
Amber Wand – (Bernsteinzauberstab)	Geschoßzauber
Cloud Wand – (Wolkenzauberstab)	Rückzugszauber
Serpent Ring – (Schlangenring)	Kampfstärkezauber
Chaos Ring – (Chaosring)	Schutzschirmzauber
Dragon Ring – (Drachenring)	Feuerwartzauber
Night Ring – (Nachtring)	Teleportationszauber
Cloud Ring – (Wolkenring)	Durchblickzauber
Moon Ring – (Mondring)	Erholungszauber
Amber Ring – (Bernsteinring)	Rüstungszauber

Zaubersprüche, Ringe, Zauberstäbe und Stäbe entfalten ihre stärkste Wirkung, wenn sie von der Figur mit dem höchsten Level und der größten Intelligenz eingesetzt werden.



DIE ZUR AUSWAHL STEHENDEN SPIELFIGUREN:

Blodwyn Earthmother, Erdkrieger

Golems sind in der Regel nicht sehr gesellig und meiden die zivilisierten Gebiete des Landes. Sie sind aber auch ausgesprochen treu und haben ein sehr langes Gedächtnis. Als daher Blodwyn aus ihrer Gefangenschaft in einer Gletscherspalte von dem damals noch sehr jungen Zothen Runecaster mit Hilfe eines Hitzezaubers befreit wurde, schwor sie, den Menschen zu helfen, wo und wann immer sich ihr die Gelegenheit dazu bot, und wurde zu einer Abenteuerin. Sie tritt das Spiel mit dem Rüstungszauber an (ARMOUR).

Astroth Slaemwort, Chaoskrieger

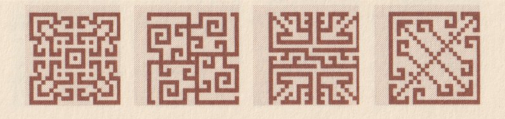
Als Ork würde man Astroth eher auf Seite der Mächte der Finsternis erwarten, für die er in den Kriegen des Chaos im Jahre 1200 auch tatsächlich kämpfte. Aber Astroth wurde damals von einem besonders üblen Stammeshäuptling namens Knucklebane verraten und an die Sklavenmeister von Ghast verkauft. Später konnte er fliehen und sucht an düsteren Orten und in von Ungeheuern verseuchten Gewölben nach seinem Erzfeind. Er kennt bei Spielbeginn den Schutzschirmzauber (DEFLECT).

G'Narr Helmcleaver, Drachenkrieger

Legenden berichten von einem Orden der Drachenkrieger, die aus dem Norden der Welt herunterzogen und Tod über alle Kreaturen des Bösen brachten. G'Narr gehört zwar diesem Orden nicht an, der schon vor mehr als Tausend Jahren erlosch, und doch verfolgt er voll Inbrunst die hehren Ziele dieser Krieger und wird dadurch zu einem mächtigen Gegner aller, die für den EINEN BÖSEN in den Kampf ziehen. Er kennt bei Spielbeginn den Geschoßzauber (MISSILE).

Tarnak Wythenbane, Nachtkrieger

Da Tarnaks Volk aus dem Großen Nördlichen Graben stammt, wo die Winter neun Monate dauern können und die Tage selten länger als ein paar wenige Stunden sind, überrascht es niemanden, daß dieses Volk von Shaspuok, dem Schatten der Nacht, beschützt wird. Ungewöhnlich erscheint nur, daß einer aus diesem Volk sich auf der Suche nach Ruhm und Glück in die südlichen Länder begeben haben soll. Aber Tarnaks Dorf wurde von einer Rotte plündernder Rattenmenschen vollständig ausgelöscht, und jetzt treibt ihn ein seltsamer Ehrenkodex an, alle Erscheinungen des Bösen zu jagen und zu zerstören, wohin auch immer ihn seine Suche führt. Er kennt bei Spielbeginn den Zauberspruch der Verwirrung (CONFUSE).



Zastaph Mantric, Erdzauberer

Erdzauberer sind aus Traditon Wanderer und ziehen von Dorf zu Dorf, heilen die Kranken und beschützen die braven Leute vor allen Anfechtungen des Bösen.. Zastaph jedoch ist ein Nachkomme des legendären Berserkers Slyzaar Mantric, und obwohl er eigentlich seiner Berufung folgen sollte, hat Zastaph das Temperament seines berühmten Vorfahren geerbt. Er zieht zwar immer noch wie alle anderen Erdzauberer durchs Land, aber nicht als gewöhnlicher Dorfschamane, sondern auf der abenteuerlichen Jagd nach Ungeheuern. Er kennt bei Spielbeginn die Zaubersprüche Rüstung (ARMOUR) und Heilung (HEALING).

Karnak Necretius, Chaoszauberer

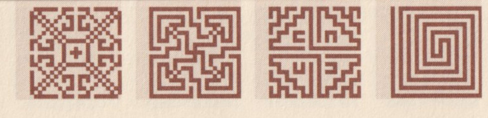
Die Anhänger des Chaosgottes werden von den gewöhnlichen Leuten grundsätzlich sehr gefürchtet, falsch verstanden und gemieden. Dieses Mißtrauen besteht zu Recht, da die Anhänger des Chaos selbst die Lehre ihres Gottes falsch auslegen und gewöhnlich gräßliche Dinge anrichten. Karnak unterliegt keiner dieser Illusionen – er begreift, daß das wahre Wesen des Chaos die natürliche Kraft des Universum ist. Daher hat er den Schwur geleistet, gegen das Böse anzukämpfen, auch wenn er dabei seine eigenen Ordensgenossen vernichten muß, worin er zeigt, daß er wirklich dem Chaos verbunden ist. Er kennt bei Spielbeginn die Zaubersprüche Schutzschirm (DEFLECT) und Panik (TERROR).

Zothen Runecaster, Drachenzauberer

In seiner Jugend reiste Zothen durchs Land auf der Suche nach Ungeheuern, die er mit seinen frisch erworbenen Fähigkeiten als Zauberer rösten wollte. Bei einem seiner Abenteuer kämpfte er gegen ein Rudel von Eistrollen, die in einer Gletscherspalte einen weiblichen Golem gefangenhielten. Er vernichtete die Trolle, wobei er sich schwere Verwundungen zuzog, und konnte den weiblichen Golem, Blodwyn Earthmother, befreien. Seit dieser Zeit sind die beiden in tiefer Freundschaft verbunden und ziehen oft gemeinsam in die Schlacht. Er kennt bei Spielbeginn die Zaubersprüche Geschoß (MISSILE) und Fackel (TORCH).

Mad Meg Nightwych, Nachtzauberer

Als Anhänger des Schattengottes Shaspuok zeichnet sich Mad Meg durch ein widersprüchliches Wesen aus. Zwar ist sie freundlich und hilfreich und beschützt die Schwachen, aber in ihrer jähzornigen Raserei bricht eine unvergleichliche Wildheit in ihr aus. In ihrer Jugend geriet sie aufgrund dieses Charakterzugs mit Leuten, denen sie begegnete, oft heftig aneinander und kam dadurch zu ihrem Namen. Sie stellte rasch fest, daß ein Leben auf der Suche nach Abenteuern eine Beschäftigung war, bei der alle ihre Talente vorurteilslos geschätzt wurden. Sie kennt bei Spielbeginn die Zaubersprüche Verwirrung (CONFUSE) und Teleportieren (PHAZE).



Sethra Boaghail, Erdhauptmann

Ein ruhiger, aber entschlossener Mann. Sethra wurde von seiner eigenen Rasse wegen einer Verfehlung, über die er nie ein Wort verliert, aus seiner wuchernden Dschungelheimat verbannt. Das Eidechsenvolk wird normalerweise von den Menschen als eine weitere Mutation aus der Zeit der Chaoskriege angesehen, aber in Wirklichkeit war es die erste Rasse, auf die Grisslem, der Herr der Erde, mit Wohlwollen seinen Blick und seine Gunst richtete. Die Menschen lebten noch in den Bäumen, als Sethras Volk in seinen riesigen goldenen Städten regierte. Er kennt bei Spielbeginn den Zauberspruch Rüstung (ARMOUR).

Borgath Axeldeth, Chaoshauptmann

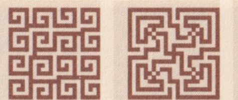
Obwohl er eigentlich nicht wirklich bösartig ist, deutet Borgath aus seinen oft düsteren Stimmungen heraus das Chaos als Ansammlung völlig zufälliger Ereignisse. Er erwarb sich seinen zweiten Namen durch seine beunruhigende Angewohnheit, seine Feinde an Wagenräder zu ketten und sie steile Hänge hinabrollen zu lassen. Er verfügt jedoch über einen strengen persönlichen Ehrenkodex und beschützt seine Kameraden, wenn es sein muß, mit seinem Leben. Er kennt bei Spielbeginn den Schutzschirmzauber (DEFLECT).

Mistral Merrywater, Drachenhauptmann

Wären sie sich früher begegnet, hätte Mistral einen hervorragenden Schüler des Zauberers Zothen abgegeben. Sie wurde aus ihrem Heimatweiler verbannt, da sie sich weigerte, den Oberherrn des Ortes zu heiraten; danach erwarb sie sich einen Ruf als großartige Kämpferin und begabte Hexe, aber sie ist stets auf der Suche nach noch gefährlicheren Gegnern und immer riskanteren Unternehmungen. Mistral ist immer noch jung, aber ehrgeizig, und spürt, daß ihr Schicksal darin besteht, allen Frauen als Beispiel voranzugehen und ihnen zu zeigen, daß Frauen die Männer selbst auf deren ureigenen Territorium besiegen können. Sie kennt bei Spielbeginn den Fackelzauber (TORCH).

Banath Dreamslayer, Nachthauptmann

Da die großen Städte des Landes jedem nur möglichen Gelichter, Diebsgesindel und Mörder Unterschlupf bieten, trachtet fast jeder Edelmann danach, sich einen eigenen, persönlichen Leibwächter zuzulegen. Banath arbeitete in diesem Sinne für einen unbedeutenderen Gildenmeister, bis durch einen unglücklichen Zufall das gesamte Hab und Gut seines Herrn niederbrannte und er ohne Arbeit war. Er nutzte seine Begabung für nächtliches Arbeiten und begann, die Städte des Landes zu bereisen und dort Unruhestifter und Übeltäter unschädlich zu machen, wofür er von den Händlern des Ortes reichlich belohnt wurde. Als er von den Plänen des Bösen Zauberers unterrichtet wurde, erkannte er, daß hier eine bedeutende Unternehmung bevorstand und den Siegern gewiß eine großartige Belohnung zuteil werden würde! Er kennt bei Spielbeginn den Teleportationszauber (PHAZE).

Elfric Falaendor, Erdmeuchelmörder

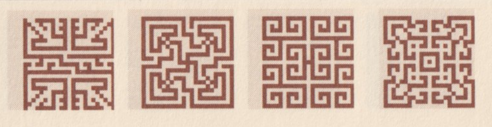
Menschen und Elfen wandelten nur selten auf demselben Pfad, aber gelegentlich schicken die Ältesten vom Ewigen Wald einen aus ihren Reihen in die Welt hinaus, um auszukundschaften, wie verdorben die „zivilisierte" Welt inzwischen geworden ist. Als die Wahl auf Elfric fiel, ging er eifrig daran, seine Mission zu erfüllen und zu seinem Volk zurückzukehren; doch das Leiden und das Elend, auf das er stieß, rührte sein Herz so sehr, daß er schwor, in der Außenwelt zu bleiben und für das Gute zu streiten. Er kennt bei Spielbeginn den Heilungszauber (HEALING).

Gnarleth Ratslugg, Chaosmeuchelmörder

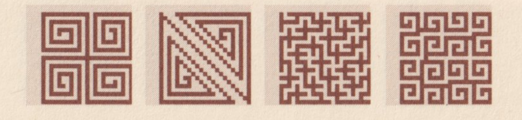
In der Nähe eines geisteskranken Totenbeschwörers findet sich stets auch ein Helfer derselben Gesinnung. Gnarleth lebte einst als Sklave unter dem Bann des mächtigen Hexenmeisters Blakth-Roth und erlernte unter dem düsteren Geheiß seines Herrn all' seine Fähigkeiten in der Kunst des Meuchelmords. Als Blakth-Roth von einem wütenden Mob erschlagen wurde, brach der Bann, unter dem Gnarleth vegetierte; aus seiner Knechtschaft befreit, war es ihm nun möglich, sein Schicksal selbst zu bestimmen. Er versuchte, die Übeltaten wiedergutzumachen, die er unter dem Joch seines Meisters begangen hatte, und machte sich auf die abenteuerliche Suche nach allem Bösen, um es zu vernichten. Er kennt bei Spielbeginn den Panikzauber (TERROR).

Arundel Lorunath, Drachenmeuchelmörder

Es geht das Gerücht, in der Stadt Sengrosiah, die in den großen Prärien liegt, gäbe es eine geheime Meuchelmördergilde, deren Mitglieder in ihren Fähigkeiten und ihrer Wirksamkeit unübertroffen seien. Als Arundel noch ein kleiner Junge war, fiel er durch seine beachtlichen Talente auf und wurde in die Gilde aufgenommen, um sein weiteres Leben als gedungener Mörder zu verbringen. Eines Tages wurde ihm aufgetragen, die junge Prinzessin eines unbedeutenden Fürstentums zu ermorden, doch als sein Blick auf ihre Schönheit fiel, sah er sich außerstande, seinen Auftrag durchzuführen. Da er wußte, daß er durch sein Versagen zum Tode durch die Hände seiner früheren Lehrmeister verurteilt war, durchstreift er jetzt das Land und setzt seine Fähigkeiten für das Gute anstelle des Bösen ein. Er kennt bei Spielbeginn den Geschoßzauber (MISSILE).



Karena Karinova, Nachtmeuchelmörder
Einst lag im Osten ein kleines Königreich, das nie sehr mächtig war und für niemanden eine ernstzunehmende Bedrohung darstellte. Eines Tages jedoch kam es einem größeren und angriffslustigeren Nachbarn in den Sinn, dort einzufallen; und so wurde das kleine Königreich mit einem Schlag hinweggefegt. Karena überlebte als einziges Mitglied der königlichen Familie. Sie floh aus ihrer Heimat und schwor in der Fremde, erst dann wieder ihr Antlitz zu enthüllen, wenn die Krone von Korvak wieder auf ihrem Scheitel ruhte. Sie kennt bei Spielbeginn den Verwirrungszauber (CONFUSE).



Programming by Tag

Graphics by Pete James

Game design by Tag & Pete James

Producer: Mike Simpson

Music & SFX by Pearl Music, Liverpool

Beeper SoundFX & driver by Tag

Music Manager: Phil Morris

Playtesting by Tag

Playtesting for Psygnosis Richard Hewison

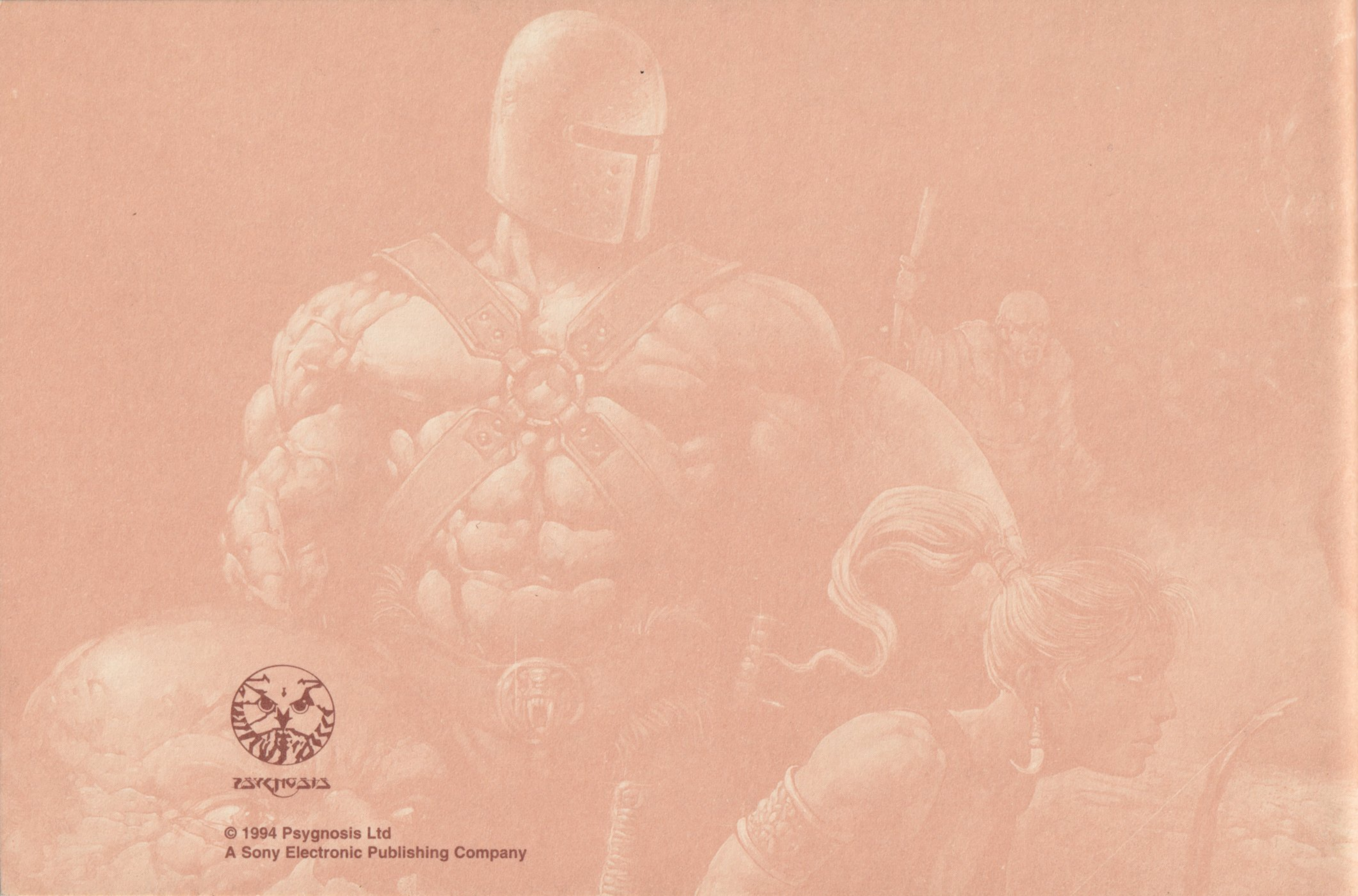
Design Concepts by Psygnosis Design

Original Illustration by Carl Critchlow

GARANTIE

Die Diskette(n), die mit diesem Produkt geliefert werden, sind dahingehend garantiert, daß sie korrekt lauffähig und frei von allen Erscheinungen des 'Virus' sind. Es liegt in der Verantwortung des Käufers, die Infektion dieses Produkts mit einem 'Virus' zu verhindern, der das Produkt immer am Laufen hindern würde. Psygnosis Ltd ersetzt kostenlos alle Disketten, die Herstellungs- oder Duplikationsfehler aufweisen. Solche Disketten sollten direkt an Psygnosis Ltd zum unverzüglichen Ersatz zurückgeschickt werden.

Psygnosis Ltd übernimmt in keinem Fall Verantwortung oder Haftung für 'Virus'-Schäden, die immer dadurch vermieden werden können, daß Sie den Computer für mindestens 30 Sekunden ausgeschaltet halten, bevor Sie dieses Produkt laden. Falls Disketten durch einen 'Virus' zerstört worden sind, senden Sie sie bitte direkt an Psygnosis Ltd und legen Sie £2.50 bei, um die Ersatzkosten zu decken. Wenn Sie beschädigte Produkte zurückschicken, senden Sie bitte NUR DIE DISKETTEN an Psygnosis Ltd.


PSYGNOSIS